

2020年度 授業シラバス

科目名	英会話	必修 選択	必修	年次	1	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I部
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2単位)	開講区分	前期
【授業の学習内容】 グローバル化が進む社会で求められている英語によるコミュニケーション能力を学ぶ。							
【到達目標】 海外実学研修に向けてコミュニケーション能力を身につける							
【教員の略歴】 Borderless communication Lab 代表 多言語にわたる翻訳、通訳、その他言語に関わるサービスを提供 英語講師(コミュニケーション、英検、TOEICの指導)							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	Introduction	①	
②	Unit 1, DVD 【How are you?】	②	
③	Unit 2, DVD 【Do you understand?】	③	
④	Unit 3, DVD 【This is my room.】	④	
⑤	Unit 4, DVD 【When do you get up?】	⑤	
⑥	Unit 5, DVD 【Who's this?】	⑥	
⑦	Unit 6, DVD 【That's a great shirt!】	⑦	
⑧	Unit 7, DVD 【I love Weekends!】	⑧	
⑨	Unit 8, DVD 【Let's eat!】	⑨	
⑩	Unit 9, DVD 【I really enjoy it!】	⑩	
⑪	Unit 10, DVD 【Welcome to my home.】	⑪	
⑫	Unit 11, DVD 【Where did you go?】	⑫	
⑬	Unit 12, DVD 【Will I be famous?】	⑬	
⑭	Exam	前期試験	⑭
⑮	EXTRA LISTENING		⑮
準備学習 時間外学習	できる限り英会話に触れる時間と意識を持つこと	評価方法	授業態度、インタビュー、筆記試験、レポート等
受講生への メッセージ	難しくとらえず一緒に英語を楽しみましょう！	使用教科書 教材 参考書	「ENGLISH FIRSTHAND」 TV, DVDセット

2020年度 授業シラバス

科目名	コミュニケーションスキル	必修 選択	必修	年次	1	学科	e-sports & ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2単位)	開講区分	後期
【授業の学習内容】 ・社会人の基本である挨拶をきちんと出来るようにする。 ・社会人として必要なコミュニケーション能力を学び、事務技能、一般マナーを身につける。							
【到達目標】 企業が求めている即戦力及び人間力を身に付け、実行できる生徒を育成し、社会人としてどのような業界でも実力を発揮し自分の将来ひいては企業の将来を担っていく人材を輩出する。							
【教員の略歴】 企業内研修(入社基本研修～マナー、サービスマインド、ホスピタリティ、営業研修等)その後キャリアコンサルタントとして企業内キャリアカウンセリング約100社程担当。キャリアコンサルタント養成講座実技指導講師							

前期		後期		
授業計画・内容		授業計画・内容		
①		①	1章・2章 基本的会話スキル I、II	
②		②	1章・2章 基本的会話スキル I、II	
③		③	3章 自己表現スキル I、II	
④		④	3章 自己表現スキル III	
⑤		⑤	復習 模擬テスト	
⑥		⑥	復習 模擬テスト	
⑦		⑦	4章 社会的スキル I、II	
⑧		⑧	4章 社会的スキル II、III	
⑨		⑨	5章 サービスマインド I	
⑩		⑩	5章 サービスマインド II	
⑪		⑪	検定 過去問題対策	
⑫		⑫	検定 過去問題対策	
⑬		⑬	直前 検定問題対策	
⑭		⑭	コミュニケーションスキルアップ検定	後期試験
⑮		⑮	まとめ	
準備学習 時間外学習	より多くの人と関わることに努めること 相手に対して興味を持って接すること	評価方法	授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視しつつ筆記試験点数を加算する。	
受講生への メッセージ	しっかり授業を受ければ、必ず資格取得ができます。 一緒に頑張りましょう。	使用教科書 教材 参考書	コミュニケーションスキルアップ検定	

2020年度 授業シラバス

科目名	コンピュータ	必修 選択	必修	年次	1	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I部
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年

【授業の学習内容】

実務上、必ずスキルが必要とされるOfficeアプリケーションのWordとExcelについて、実習を通して学習する。各回、履修した内容についての課題を、当日、もしくは翌週以降におこない、操作を繰り返すことにより、必要なスキルを習得する。

【到達目標】

実務レベルに対応できるスキルをつけることを目標とする。

【教員の略歴】

IT講師として、小・中・高・大学、専門学校までの教育機関、企業・官公庁研修、社会人教育、一般市民講習と言った幅広い年齢層対象の様々な講習を担当。資格保有数は50を超え、IT資格のみならず、キャリアコンサルタント・コーチング・秘書検定などの資格も保持しており、関西では40以上の学校で講義経験を持つ。2000年からIT授業や就職支援講座、キャリア面談も担当

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	授業ガイダンス・環境確認		①	Excel第1章 Excelの基本操作	
②	Word第1・2章 Wordの基本操作、文章の編集		②	Excel2章 数式の作成	
③	Word第3章 表現力のある文書作成		③	Excel第3章 表の編集	
④	Word第4章 図形の応用		④	Excel第4章 グラフの作成	
⑤	Word第5章 表の作成		⑤	Excel第5・6章 印刷・ワークシートの操作	
⑥	Word第6章 Wordの便利な機能		⑥	Excel第7章 いろいろな関数	
⑦	Word第7章 SmartArtグラフィック		⑦	Excel第8・9章 Excelの便利な機能	
⑧	Word総復習課題		⑧	Excel第10・11章 Excelの活用・復習課題	
⑨	前期試験準備のための模擬試験		⑨	後期試験準備のための模擬試験	
⑩	前期試験準備のための模擬試験		⑩	後期試験準備のための模擬試験	
⑪	前期試験準備のための模擬試験		⑪	後期試験準備のための模擬試験	
⑫	Word第8章 表の応用		⑫	Excel総復習課題	
⑬	Word第9章 文書をサポートする機能		⑬	Excel総復習課題	
⑭	前期試験(Word)	前期試験	⑭	後期試験	後期試験
⑮	まとめ		⑮	まとめ	
準備学習 時間外学習	各回、次回以降の授業と連携をしているため、苦手な箇所や、欠席した際には、その内容をしっかりと復習してから、次回出席のこと。	評価方法	授業態度、出席率、課題提出率・完成度、 臨時および定期試験の成績を総合的に勘案する。		
受講生への メッセージ	社会人として即戦力として活躍するために、この授業で、しっかりとスキルを身につけておきましょう。また、毎回の授業は、次回の授業内容と連携しています。苦手な箇所や、欠席した際には、その内容をしっかりと復習してから、出席をするようにしましょう。	使用教科書 教材 参考書	滋慶出版Word2016・Excel2016 USBメモリ必携		

2020年度 授業シラバス

科目名	映像表現	必修 選択	必修	年次	1	学科	e-sports & ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 ゲーム配信を定期的実施し、個々のフォロワー数を増やす施策を考える。							
【到達目標】 ゲーム配信を通じて、自信のスキルアップとともに、プロとして活躍する幅を広げる知識とノウハウを身に付ける。							
【教員の略歴】 AKIHABARA ENCOUNT LOL部門にプロゲーマーとして所属しプロとして活躍。その後、V3Esports LOL部門に移籍。							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	ストリーマーの研究			①	ストリーマーの研究		
②	Twitchでゲーム配信する目的、目標【前期】			②	Twitchでゲーム配信する目的、目標【後期】		
③	ストリーマー配信のテーマ決め その1			③	ストリーマー配信のテーマ決め その3		
④	ライブ配信①			④	ライブ配信①		
⑤	ライブ配信②			⑤	ライブ配信②		
⑥	ライブ配信③			⑥	ライブ配信③		
⑦	ライブ配信④			⑦	ライブ配信④		
⑧	ライブ配信⑤			⑧	ライブ配信⑤		
⑨	ストリーマー配信のテーマ決め その2			⑨	ストリーマー配信のテーマ決め その4		
⑩	ライブ配信①			⑩	ライブ配信①		
⑪	ライブ配信②			⑪	ライブ配信②		
⑫	ライブ配信③			⑫	ライブ配信③		
⑬	ライブ配信④			⑬	ライブ配信④		
⑭	ライブ配信⑤		前期試験	⑭	ライブ配信⑤		後期試験
⑮	前期まとめ			⑮	後期まとめ		
準備学習 時間外学習	有名なストリーマーの研究を徹底すること			評価方法	授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視しつつ、実力テスト、レポート点数を加算する。		
受講生への メッセージ	ストリーマーはプロゲーマーになるために必要不可欠な作業の一つです。有名になればなるほど自分のプラスになります。			使用教科書 教材 参考書			

2020年度 授業シラバス

科目名	ゲーム&アニメ企画	必修 選択	必修	年次	1	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年

【授業の学習内容】

e-sportsのさまざまな分野で必要となる基本的な知識を整理し、専門的な知識・技能を習得する基盤を形成します。授業では、e-sportsの最新動向を取り上げて分析するほか、以下のトピックを取り上げて解説します。e-sportsの定義、e-sportsの歴史、e-sports業界の構造、e-sportsメディア、e-sports選手の素養(身体・精神・テクニック)e-sports選手のトレーニング、e-sportsビジネスモデル、e-sportsイベントの企画・運営 など業界の動向や授業の進み具合によって、トピックを入れ替えたり、取り上げる順番が前後する場合があります。

【到達目標】

滋慶学園グループの教育理念(人間教育・実学教育・国際教育)に基づいて、将来国内外のe-sports界の第一線で、ゲーマー、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどとして活躍するために必要な基礎知識を獲得・整理し、職業に対する考え方を身に付け、みずから判断し行動する実践力を身に付けます。専門的な知識や技能を習得する基礎・発展・応用の三段階のうち、第一年次は「基礎」の課程に該当します。

【教員の略歴】

[PUBG]2018年03月 PGL PUBG Spring Invitational(ルーマニア・ブレスト):12位 / 2018年03月 PUBG JAPAN SERIES αリーグ Phase2:2位 / 2018年02月 PUBG JAPAN SERIES αリーグ Phase1:1位 / 2017年11月 PUBG ASIA INVITATIONAL at G-STAR 2017(韓国・釜山):19位(SQUAD) / 2017年10月 PUBG JAPAN CHAMPIONSHIP2017:1位
[Overwatch]2017年4月 Overwatch Pacific Championship 2017-Season 1(台湾・台北):8位 / 2018年2月 JCG Master 2016-2017 Winter Finals 東京オンラインファイナル:優勝 / 2018年2月 JCG Master 2016-2017 Winter Finals:優勝

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	(前期の授業のガイダンス)講師・学生の自己紹介と前期の授業の進め方について説明します。	①	前期の振り返り
②	(e-sportsの定義)e-sportsとは何か、どのような特徴をもったスポーツなのか考えます。	②	e-sportsの業界のしくみについて
③	(e-sportsの国内外の動向)近年のe-sportsの動向を整理・分析して、その方向性を考えます。	③	e-sportsの現状と将来性について
④	(e-sportsのプロの定義)プロゲーマーの「プロ」とは何か、さまざまな角度から考えます。	④	e-sportsのチーム事情と選手情報①
⑤	(e-sportsの歴史①)e-sportsはいつ、どこで、どのように始まったのか整理し、その問題点を考えます。	⑤	e-sportsのチーム事情と選手情報②
⑥	(e-sportsの歴史②)e-sportsはどのように発展して来たのか整理し、その問題点を考えます。	⑥	e-sportsのチーム事情と選手情報③
⑦	(e-sportsプレイヤーの素養①)e-sportsプレイヤーに求められる素養について考えます。	⑦	e-sportsのチーム事情と選手情報④
⑧	(e-sportsプレイヤーの素養②)e-sportsプレイヤーになるためにはどうすればよいか考えます。	⑧	e-sports研究レポート作成①
⑨	(e-sportsイベントスタッフの素養①)よいe-sportsイベントとはどのようなイベントか考えます。	⑨	e-sports研究レポート作成②
⑩	(e-sportsイベントスタッフの素養②)e-sportsイベントの企画・運営と契約についての実務を解説します。	⑩	e-sports研究レポート作成③
⑪	(e-sportsメディア)e-sportsメディアの種類と特徴について整理して、その課題を考えます。	⑪	e-sports研究レポート作成④
⑫	(e-sportsビジネスの構造①)e-sports業界の構造を俯瞰して、どのようなビジネスチャンスがあるか考えます。	⑫	e-sports研究レポート作成⑤
⑬	(e-sportsビジネスの構造②)e-sportsビジネスの特徴を整理し、その課題について考えます。	⑬	e-sports研究レポート プレゼンテーション
⑭	(e-sportsの法的・経済的課題)e-sportsをめぐる法的な課題や経済的な課題について整理し、その解決方法を考えます。	前期試験	⑭ e-sports研究レポート プレゼンテーション
⑮	(前期の授業のまとめ)前期の授業のまとめを行います。	⑮	後期のまとめ
準備学習 時間外学習	授業の予習・復習の必要はありません。ただし、受講生が日々接するe-sportsに関するニュースとそれに対する感想、e-sportsの取り組みに関するアイデアや自分の進路について考えたことなどがあれば、何でもノートに書き留めておいてください。ノートについては【使用教科書・教材・参考書】の欄を参照してください。	評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の態度)10% + レポートの評価40%とします。レポートは、正しい日本語か、正確な内容か、自分の考察や意見を論述しているかなど、レポートとしての完成度で評価します。なお、レポートの課題は授業中に課題し、レポートは回収する予定です。出題と同時にレポートの書き方も説明します。
受講生への メッセージ	この授業は、椅子に座り机に向かって講師の話聞く座学です。しかし、受け身の姿勢ではなく、積極的に授業に参加してください。受講生の発言や質問を歓迎します。	使用教科書 教材 参考書	教科書は使用しません。参考書は授業中に適宜提示します。また、必要に応じて資料を配付します。受講生は筆記用具とノート(形式自由)を必ず持参してください。ノートのサイズや野線の有無は自由です。授業では、パワーポイントやホワイトボードを用います。ノートには板書を書き取り、配付物を貼り付けてください(「準備学習・時間外学習」の項目参照)。

2020年度 授業シラバス

科目名	アイデアテクニク	必修 選択	必修	年次	1	学科	e-sports & ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
メンタルトレーニングとは、「身体的な部分にかかわらないすべてのトレーニングでありピークパフォーマンスとウェルネスを導くための準備を養います。スポーツのパフォーマンスや人生の向上をさせるための、ポジティブ(プラス方向の)な態度、考え(プラス思考)、集中力、メンタル、感情などを育成/教育することが中心。

【到達目標】
メンタルトレーニングは競技の場で「勝ち抜く力」を引き出すものですが、壁にぶつかったり目標を見失ったり、生活のなかでのストレスに影響を受けて結果を出せない人にとっては従来のコーチングのみのやり方では十分な効果が出しにくいと言われております。メンタルトレーニングを学ぶことによって、競技だけでなく日常生活のなかで実践することで人間形成・人格形成でき、本番に強い人物像を目指します。

【教員の略歴】
[PUBG]2018年03月 PGL PUBG Spring Invitational(ルーマニア・ブカレスト):12位 / 2018年03月 PUBG JAPAN SERIES αリーグ Phase2:2位 / 2018年02月 PUBG JAPAN SERIES αリーグ Phase1:1位 / 2017年11月 PUBG ASIA INVITATIONAL at G-STAR 2017(韓国・釜山):19位(SQUAD) / 2017年10月 PUBG JAPAN CHAMPIONSHIP2017:1位
[Overwatch]2017年4月 Overwatch Pacific Championship 2017-Season 1(台湾・台北):8位 / 2018年2月 JCG Master 2016-2017 Winter Finals 東京オフラインファイナル:優勝 / 2018年2月 JCG Master 2016-2017 Winter Finals:優勝

前期		後期		
授業計画・内容		授業計画・内容		
①	e-sportsで必要なメンタルトレーニング	①	心理テストで自分を知る	
②	色と心の不思議な関係～色彩心理学の応用～	②	心理テストで自分を知る	
③	緊張とプレッシャーを解放する	③	心理テストで自分を知る	
④	ストレスマネジメント	④	習慣化と達成感のプログラム1:「自分自身を大きく変化させる」	
⑤	イメージトレーニング	⑤	習慣化と達成感のプログラム2:「目標を持ち、それをどう実現していくか」	
⑥	感情のコントロール	⑥	習慣化と達成感のプログラム3:「目標に対し挫折する時の心のメカニズム」	
⑦	感情のコントロール	⑦	習慣化と達成感のプログラム4:「習慣が自分自身の身体のコディションを整え、メンタルにまで影響を及ぼす」	
⑧	ケガや病気からの回復	⑧	習慣化と達成感のプログラム5:「内面も豊かになる生き方について」	
⑨	モチベーションを引き出す	⑨	やり抜く力①:結果のために必要なやる抜く力とは	
⑩	トラウマと克服する記憶のイメージワーク	⑩	やり抜く力②:やり抜く力の出し方	
⑪	ミッションとは?あり方とは?	⑪	やり抜く力③:やりぬく力を外からのばす	
⑫	自分の夢を叶えるコラージュ	⑫	実技1:ポジショニング	
⑬	あなたにとっての目標と達成をつくる	⑬	実技2:脱力誘導・リラクゼーション	
⑭	ポジショニング	前期試験	⑭ 実技3:感情のコントロール	後期試験
⑮	脱力誘導・リラクゼーション	⑮	やりとり分析:苦手なあの人との関係改善	
準備学習 時間外学習	常に平常心を保つ意識を持ってゲームトレーニングに励むこと	評価方法	授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視しつつ筆記試験点数を加算する。	
受講生への メッセージ	脳内スポーツと言われるesportsにおいてスキルの向上に加え、他のスポーツ同様メンタルの重要性が語られている中で、メンタルトレーニングはトップアスリートや日本を代表するスポーツチームでも用いられています。実践で使える学びであり、日常生活で使うことで競技における結果の向上につながる効果的なプログラムです。	使用教科書 教材 参考書		

2020年度 授業シラバス

科目名	プロゲーム演習	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports & ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】							
MOBA系の人気オンラインゲーム League of Legendを専門とした講義。PCを使用し、座学と実践的演習に分けた授業を展開、結果と普段の練習量、コミュニケーションを最重視し、クラスの中でもレベルに合わせた授業を行う。受けわらし型ではなく、可能な限り参加型の授業を理想とする。							
【到達目標】							
クラス内の生徒個人個人に目標を設定し、そこまでをアシストする。 大会に出場するメンバー全員をダイヤモンドランク以上に到達させ、ベスト4以上を狙えるチームを育成する。 そして、クラス内で1人以上のプロゲーマーを排出する。							
【教員の略歴】							
AKIHABARA ENCOUNT LOL部門にプロゲーマーとして所属しプロとして活躍。その後、V3Esports LOL部門に移籍。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	自己紹介、全員の知識の確認、ポジションの整理、力量を図り、チームを構築する。		①	ラストヒットのトレーニング①	
②	座学を中心としつつ、スクリムを行い、各々の適正を見極め、指導方針を確定させる。		②	スキルドッジのトレーニング①	
③	チームゲームにおけるドラフトの重要性を再確認し、チャンピオンプールの重要性を説き、大会への準備を始める。		③	チャンピオンの使用方法のトレーニング①	
④	実戦を想定し、1日3.4戦。この日までに取り組んできたことを前提としながら練習を行う。コーチ志望の子やマネージャー志望の子に対する指導、フィードバックもスタートする。LJLの世界で		④	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討①	
⑤	例年通りであれば、学生大会やMSIがスタートしているため、それにフォーカスした授業を行う。		⑤	ラストヒットのトレーニング②	
⑥	フィードバックをチーム内でのみ、行わせ、コーチの重要性の再確認。コーチに対して、選手に対してのメンタルの持ちよう、相手チームに対する研究、ドラフトの確定。		⑥	スキルドッジのトレーニング②	
⑦	ここまでの知識の確認をした上で、一旦目標の再確認。全員に悩み等のヒアリングを行う。選手全員が何を目標せよいかを整理し、確認する。		⑦	チャンピオンの使用方法のトレーニング②	
⑧	個人ではなく、自分たちの所属するチームの方向性を確認する。その上でチームのムーブを深め、目標がはっきりとすることで全員に統一感を持たせる。		⑧	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討②	
⑨	自身の実力のせいで他4人が全員敗北するという事実の周知。それを前提としてフィジカルがどれほど大事で、高めて行くためには何をしなければならぬのかを説く		⑨	ラストヒットのトレーニング③	
⑩	コミュニケーションがどれほど大事で、手を抜くと格下に簡単に負けるという事実を認識してもらう。性格等の問題で声を出せない方への矯正		⑩	スキルドッジのトレーニング③	
⑪	チーム練習を行いながら、自分たちの課題の整理を行う。夏季休暇での宿題を出す。		⑪	チャンピオンの使用方法のトレーニング③	
⑫	夏季期間中に行われた大型大会の確認。宿題、課題、自分たちのレベルの確認。モチベーションの再確認		⑫	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討③	
⑬	世界大会に向けての盛り上げりを解説、各リージョンの特徴や流行の戦術、優勝候補の予想等々を授業内で行う。		⑬	各チーム対抗戦からの分析	
⑭	評価基準となる、プレゼンテーション&レポート	前期試験	⑭	評価基準となる、プレゼンテーション&レポート	後期試験
⑮	前期の振り返りとまとめ		⑮	後期の振り返りとまとめ	
準備学習 時間外学習	各国のメジャーリージョンである、いわゆるLCSやLCK等のプロシーンの1日1試合以上の観戦。憧れのプレイヤーか目標とするチームを作り、動向を追うこと。1日に2試合以上は確実にランク戦を行うこと。世界大会やイベント等が行われている期間の試合は視聴していることを前提とした授業を行う。		評価方法	試験、授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視しつつプレゼンテーション、レポート点数を加算する。	
受講生への メッセージ	LOLはプロシーンが世界中に存在し、世界でもっとも遊ばれているEsportsタイトルであり、日本でもっとも安定して稼げるタイトルになっています。海外での別のゲーム等々の用語解説にLOLの用語が使われることも珍しくなく、ゲーム性自体の深さのため、他ゲームに技術が流用できることが多く、LOL出身のプロゲーマーも大量に存在します。用語が多く、前提知識も多いですが、死ぬ気でやりこんだ人が後悔するケースは少ないため、素晴らしい1年間を過ごせるタイトルだと思います。		使用教科書 教材 参考書		

2020年度 授業シラバス

科目名	ゲーム実践	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports & ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 ・大会のリプレイを見て勉強や講師とチームを組み経験を積んでいきます。 ・細かなミスや癖を修正していき、プレイの精度を上げます。							
【到達目標】 ・出場できる大会で優勝する。 ・何も指示をもらわなくても自分で判断できるようになる							
【教員の略歴】 <small>[PUBG]2018年03月 PGL PUBG Spring Invitational(ルーマニア・ブカレスト):12位 / 2018年03月 PUBG JAPAN SERIES αリーグ Phase2:2位 / 2018年02月 PUBG JAPAN SERIES αリーグ Phase1:1位 / 2017年11月 PUBG ASIA INVITATIONAL at G-STAR 2017(韓国・釜山):19位(SQUAD) / 2017年10月 PUBG JAPAN CHAMPIONSHIP2017:1位 [Overwatch]2017年4月 Overwatch Pacific Championship 2017-Season 1(台湾・台北):8位 / 2018年2月 JCG Master 2016-2017 Winter Finals 東京オフラインファイナル:優勝 / 2018年2月 JCG Master 2016-2017 Winter Finals:優勝</small>							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	オリエンテーション/車両なし立ち回り強化(ERANGEL、MIRAMAR)+リプレイ動画勉強	①	オリエンテーション/車両なし立ち回り強化(ERANGEL、MIRAMAR)+リプレイ動画勉強
②	車両有り立ち回り強化(ERANGEL、MIRAMAR)+リプレイ動画勉強	②	車両有り立ち回り強化(ERANGEL、MIRAMAR)+リプレイ動画勉強
③	近距離、遠距離分かれての戦闘練習(ERANGEL、MIRAMAR)+リプレイ動画勉強	③	近距離、遠距離分かれての戦闘練習(ERANGEL、MIRAMAR)+リプレイ動画勉強
④	車両を使って分かれて戦闘(2人&2人・1人&3人など)+リプレイ動画勉強	④	車両を使って分かれて戦闘(2人&2人・1人&3人など)+リプレイ動画勉強
⑤	有利ポジションをとりに行く練習(安全地帯が変わる直前、変わった後)+リプレイ動画勉強	⑤	有利ポジションをとりに行く練習(安全地帯が変わる直前、変わった後)+リプレイ動画勉強
⑥	A+B+Cクラス合同練習+反省会	⑥	A+B+Cクラス合同練習+反省会
⑦	実力テスト+クラス替え	⑦	実力テスト+クラス替え
⑧	個別補習(課題が出来るまで練習)	⑧	個別補習(課題が出来るまで練習)
⑨	個別補習(課題が出来るまで練習)	⑨	個別補習(課題が出来るまで練習)
⑩	個別補習(課題が出来るまで練習)	⑩	個別補習(課題が出来るまで練習)
⑪	個別補習(課題が出来るまで練習)	⑪	個別補習(課題が出来るまで練習)
⑫	個別補習(課題が出来るまで練習)	⑫	個別補習(課題が出来るまで練習)
⑬	A+B+Cクラス合同練習+反省会	⑬	A+B+Cクラス合同練習+反省会
⑭	実力テスト+クラス替え	⑭	実力テスト
⑮	前期まとめ	⑮	後期まとめ
準備学習 時間外学習	自分の足りていない部分を練習する。 他の人のプレイ動画や配信などを見て勉強する。 大会の動画をみて勉強する。	評価方法	授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視しつつ、 実力テスト、レポート点数を加算する。
受講生への メッセージ	まずは、自分のペースで焦らずじっくりとスキルアップしていこう！	使用教科書 教材 参考書	

2020年度 授業シラバス

科目名	ゲームテクニック	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports & ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年

【授業の学習内容】

Rainbow six siege におけるプレイの技術や戦略的考え方そして主にプロゲーマーになるための考え等を自身の経験をもとに指導していきます。プレイヤーの中でも実力差などもあるかと思しますのでレベルにあったレベル別指導も検討してます。まだ未解明である分野であるため試験的に試していく授業も多くなるとおもいます。

【到達目標】

主にプレイヤースキルの向上と大会などトーナメントごとには積極的に出場してもらって経験値をつけて大会上位に加わられるようにしいずれはプロチームからのオファーもしくはトライアウトを抜けてプロゲーマーになってもらいます

【教員の略歴】

[PUBG]2018年03月 PGL PUBG Spring Invitational(ルーマニア・ブカレスト):12位 / 2018年03月 PUBG JAPAN SERIES αリーグ Phase2:2位 / 2018年02月 PUBG JAPAN SERIES αリーグ Phase1:1位 / 2017年11月 PUBG ASIA INVITATIONAL at G-STAR 2017(韓国・釜山):19位(SQUAD) / 2017年10月 PUBG JAPAN CHAMPIONSHIP2017:1位
[Overwatch]2017年4月 Overwatch Pacific Championship 2017-Season 1(台湾・台北):8位 / 2018年2月 JCG Master 2016-2017 Winter Finals 東京オフラインファイナル:優勝 / 2018年2月 JCG Master 2016-2017 Winter Finals:優勝

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	個々の実力などを把握するためデモンストレーションを実施(今後の授業内容の参考にするため)	①	各オペレーター的能力を習得する
②	おもに タクティカルボードを用いた戦術講習、ランクマッチなどでの実戦練習、カスタムマッチでの観戦をしアドバイス、PL鑑賞会(プロの試合)	②	各オペレーター的能力を習得する
③	おもに タクティカルボードを用いた戦術講習、ランクマッチなどでの実戦練習、カスタムマッチでの観戦をしアドバイス、PL鑑賞会(プロの試合)	③	各オペレーター的能力を習得する
④	おもに タクティカルボードを用いた戦術講習、ランクマッチなどでの実戦練習、カスタムマッチでの観戦をしアドバイス、PL鑑賞会(プロの試合)	④	ヘッドラインを習得する
⑤	おもに タクティカルボードを用いた戦術講習、ランクマッチなどでの実戦練習、カスタムマッチでの観戦をしアドバイス、PL鑑賞会(プロの試合)	⑤	ヘッドラインを習得する
⑥	おもに タクティカルボードを用いた戦術講習、ランクマッチなどでの実戦練習、カスタムマッチでの観戦をしアドバイス、PL鑑賞会(プロの試合)	⑥	ヘッドラインを習得する
⑦	おもに タクティカルボードを用いた戦術講習、ランクマッチなどでの実戦練習、カスタムマッチでの観戦をしアドバイス、PL鑑賞会(プロの試合)	⑦	テロリストハントでマップを覚えてエイムを鍛える
⑧	おもに タクティカルボードを用いた戦術講習、ランクマッチなどでの実戦練習、カスタムマッチでの観戦をしアドバイス、PL鑑賞会(プロの試合)	⑧	テロリストハントでマップを覚えてエイムを鍛える
⑨	おもに タクティカルボードを用いた戦術講習、ランクマッチなどでの実戦練習、カスタムマッチでの観戦をしアドバイス、PL鑑賞会(プロの試合)	⑨	テロリストハントでマップを覚えてエイムを鍛える
⑩	おもに タクティカルボードを用いた戦術講習、ランクマッチなどでの実戦練習、カスタムマッチでの観戦をしアドバイス、PL鑑賞会(プロの試合)	⑩	実践トレーニング
⑪	おもに タクティカルボードを用いた戦術講習、ランクマッチなどでの実戦練習、カスタムマッチでの観戦をしアドバイス、PL鑑賞会(プロの試合)	⑪	実践トレーニング
⑫	おもに タクティカルボードを用いた戦術講習、ランクマッチなどでの実戦練習、カスタムマッチでの観戦をしアドバイス、PL鑑賞会(プロの試合)	⑫	実践トレーニング
⑬	おもに タクティカルボードを用いた戦術講習、ランクマッチなどでの実戦練習、カスタムマッチでの観戦をしアドバイス、PL鑑賞会(プロの試合)	⑬	各チーム対抗戦からの分析
⑭	おもに タクティカルボードを用いた戦術講習、ランクマッチなどでの実戦練習、カスタムマッチでの観戦をしアドバイス、PL鑑賞会(プロの試合)	前期試験	⑭ 各チーム対抗戦からの分析
⑮	おもに タクティカルボードを用いた戦術講習、ランクマッチなどでの実戦練習、カスタムマッチでの観戦をしアドバイス、PL鑑賞会(プロの試合)	⑮	まとめ
準備学習 時間外学習	自主的にランクマッチをしてもらう。大会などには積極的に出てもらう。	評価方法	授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視しつつ、実力テスト、レポート点数を加算する。
受講生への メッセージ	目標は高く持って技術を習得しましょう!	使用教科書 教材 参考書	

2020年度 授業シラバス

科目名	e-sportsイベント制作	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年

【授業の学習内容】

e-sportsイベント、企画・制作・運営についての考え方、特に制作でやるべきことなど。また、どの分野でも重要な広報・宣伝、パブリシティ活動などの実践など。

【到達目標】

制作の基本を学びイベントにおける企画、制作などを学ぶ

【教員の略歴】

1995年より、プロジェクトごとのスタッフィングを旨とした(株)21世紀ディレクターズユニオン社に参加。制作ディレクター・PR業務を担当。大阪府、大阪市をはじめ多くの公共団体の事業に携わる。2003年より、プロモーションを旨としたi・ディレクションズ(個人会社)を設立。公共団体の文化事業(演劇、イベント、フェスティバル等)の企画・制作・運営、PR、観光事業のPR等に携わる。現在、咲くやこの花賞受賞者等支援事業実行委員会事務局長、近鉄

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	授業ガイダンス、自己紹介など	①	広報・宣伝について①
②	イベントの種類について	②	広報・宣伝について②
③	イベントの企画・制作・運営について①	③	パブリシティ活動について
④	イベントの企画・制作・運営について②	④	プレスリリースの作り方①
⑤	e-sportsイベントについて研究する①	⑤	プレスリリースの作り方②
⑥	e-sportsイベントについて研究する②	⑥	後期授業のまとめ
⑦	e-sportsイベント企画立案①	⑦	e-sportsイベント企画立案①
⑧	e-sportsイベント企画立案②	⑧	e-sportsイベント企画立案②
⑨	e-sportsイベント企画立案③	⑨	e-sportsイベント企画立案③
⑩	e-sportsイベント制作準備①	⑩	e-sportsイベント制作準備①
⑪	e-sportsイベント制作準備②	⑪	e-sportsイベント制作準備②
⑫	e-sportsイベント制作準備③	⑫	e-sportsイベント制作準備③
⑬	e-sportsイベント制作リハーサル	⑬	e-sportsイベント制作リハーサル
⑭	e-sportsイベント制作本番	前期試験	⑭ e-sportsイベント制作本番 後期試験
⑮	前期授業のまとめ	⑮	後期授業のまとめ
準備学習 時間外学習	できるだけ様々なイベントや施設に出かけて行って見聞を広めてほしい。	評価方法	試験、出席率・授業態度・企画力・発想力など
受講生への メッセージ	いろいろなものに興味をもって、クラス全体で楽しい、新しいイベントを企画し、実践できるよう取り組んでいきましょう。	使用教科書 教材 参考書	

2020年度 授業シラバス

科目名	動画配信基礎	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports & ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 ライブ配信に関する幅広い知識と技術の習得を目的とする。 外部ソースを複数取り込んだライブ配信にはビデオの知識、オーディオ知識、ソフトウェアの使用法等様々な分野の知識が必要となる。 本授業ではvMixソフトウェアを使用し、実践形式で配信の企画・実施を行うことでトライ&エラーを経験する。							
【到達目標】 実践形式でライブ配信を行うことにより発生する問題や不具合等に対処できるようになる。 本授業を通して様々なパターンの機材や演出構成から自ら対応する力を身につける。 本授業修了時にはイベント内容に応じて自ら機材構成、オペレートが可能とする。							
【教員の略歴】 AKIHABARA ENCOUNT LOL部門にプロゲーマーとして所属しプロとして活躍。その後、V3Esports LOL部門に移籍。							

前期		後期			
授業計画・内容		授業計画・内容			
①	ライブ配信とは？ 事例を元に配信の種類を知る	①	大会企画 ゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)		
②	配信サイトの種類の説明 YouTubeLive、Twitch、ニコ生などの技術面から見たメリットやデメリット	②	大会企画 ゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)		
③	ビデオの基礎知識① 配信を行う以前の画像や映像の基礎知識を学ぶ	③	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う		
④	ビデオの基礎知識② 配信を行う以前の画像や映像の基礎知識を学ぶ	④	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う		
⑤	カメラの基礎知識 業務用カメラの知識と使用方法	⑤	大会運営 ゲーム大会本番		
⑥	映像信号の基礎知識 様々な映像信号、端子の種類を知る	⑥	大会企画 ゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)		
⑦	オーディオの基礎知識 配信に関わるオーディオの知識を学ぶ	⑦	大会企画 ゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)		
⑧	映像ソフトの種類と配線 映像ソフトの種類と配線方法を実技形式で学ぶ	⑧	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う		
⑨	配信をしてみよう① 簡単な機材構成で配信をしてみる	⑨	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う		
⑩	配信をしてみよう② 外部のカメラを接続しての配信をしてみる	⑩	大会運営 ゲーム大会本番		
⑪	配信をしてみよう③ 複数のカメラを使用した配信をしてみる	⑪	大会企画 後期最終週に向けたゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)		
⑫	配信をしてみよう④ 複数のカメラとオーバーレイ、PAシステムを使用した配信をしてみる	⑫	大会企画 後期最終週に向けたゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)		
⑬	大会企画 前期最終週に向けたゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)	⑬	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う		
⑭	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う	前期試験	⑭	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う	後期試験
⑮	大会運営 ゲーム大会本番		⑮	大会運営 ゲーム大会本番	
準備学習 時間外学習	e-sportsにおける様々な動画配信を研究し感性を磨くこと	評価方法	授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視しつつ、実力テスト、レポート点数を加算する。		
受講生への メッセージ	動画配信技術を学べば就職先の幅が大きく広がると共に企画力も上がるはず。頑張ってください！	使用教科書 教材 参考書			

2020年度 授業シラバス

科目名	チームマネジメント	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports & ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 マネージャーの仕事に必要な知識、社会人としての常識も学習します。							
【到達目標】 マネージャーとしての基礎知識を学び、チーム運営力を身に付ける							
【教員の略歴】 関西出身アーティストのマネージャー経験を活かし、音楽を中心に俳優・アナウンサー・女性タレント等担当							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	マネージャーとしての心構え		①	プロゲーマーチームに必要な知識	
②	チームマニュアルについて		②	プロゲーマーチームに必要な知識	
③	業界用語いろいろ		③	プロゲーマーチームに必要な知識	
④	業界用語いろいろ		④	e-sports業界の現状について	
⑤	マネージャーのまわりの職業の方の話		⑤	e-sports業界の現状について	
⑥	e-sportsの仕事の種類		⑥	海外チームの分析	
⑦	注意が必要な言葉とは		⑦	海外チームの分析	
⑧	注意が必要な言葉とは		⑧	海外での仕事の知識	
⑨	e-sports業界の分析		⑨	海外での仕事の知識	
⑩	e-sports業界の分析		⑩	チーム力を上げるには	
⑪	プレイヤー及びまわりの方への気配り		⑪	良いプレイヤー、悪いプレイヤーの見分け方	
⑫	プレイヤー及びまわりの方への気配り		⑫	リーダーシップとは	
⑬	経営学について		⑬	チーム運営力を上げるための目標設定	
⑭	経営学について	前期試験	⑭	本当に強いチームとは	後期試験
⑮	前期のまとめ		⑮	1年間のまとめ	
準備学習 時間外学習	常に業界の動向、トピックスに注意しマネジメントの引き出しを増やしていきましょう。		評価方法	試験、授業内評価、出席評価とする。	
受講生への メッセージ	授業はまじめに無遅刻・無欠席を目指してください		使用教科書 教材 参考書		

2020年度 授業シラバス

科目名	ゲーム実況演習	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 ゲーム実況者の現状を知り、様々なゲームの種類の実況を実習形式で学ぶ。							
【到達目標】 様々なジャンルのゲーム概要を理解し、総合的な実況スキルを身に付けプロでも通用できる人材を目指す。							
【教員の略歴】 AKIHABARA ENCOUNT LOL部門にプロゲーマーとして所属しプロとして活躍。その後、V3Esports LOL部門に移籍。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	人気ゲーム実況者の現状	①	人気ゲーム実況者の現状
②	ゲーム実況【FPS編】	②	ゲーム実況【スポーツ編】
③	ゲーム実況【FPS編】	③	ゲーム実況【スポーツ編】
④	ゲーム実況【FPS編】	④	ゲーム実況【スポーツ編】
⑤	ゲーム実況【MOBA編】	⑤	ゲーム実況【OCG編】
⑥	ゲーム実況【MOBA編】	⑥	ゲーム実況【OCG編】
⑦	ゲーム実況【MOBA編】	⑦	ゲーム実況【OCG編】
⑧	ゲーム実況【RTS編】	⑧	ゲーム実況【FPS編】
⑨	ゲーム実況【RTS編】	⑨	ゲーム実況【MOBA編】
⑩	ゲーム実況【RTS編】	⑩	ゲーム実況【RTS編】
⑪	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】	⑪	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】
⑫	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】	⑫	ゲーム実況【スポーツ編】
⑬	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】	⑬	ゲーム実況【OCG編】
⑭	ゲーム実況テスト	⑭	ゲーム実況テスト
⑮	前期まとめ	⑮	後期まとめ
準備学習 時間外学習	ゲーム実況者の映像を研究することは必修です。 多くの実況者に触れ、まずは真似ていくことも大切。	評価方法	実況テストとレポート提出
受講生への メッセージ	実況は、ゲームをさらに面白くするためのスパイスです。 技術や知識も大事ですが、 何よりもゲームを楽しむ精神をさらに引き伸ばせたらと思っています！	使用教科書 教材 参考書	

2020年度 授業シラバス

科目名	ゲーム概論	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 ゲームをしながら、またはストリーマーの映像を見ながら、 ゲームのジャンルごとにゲーム内容や、その特徴、概論を学び、実況するにあたってのゲームの知識力、情報力を習得する。							
【到達目標】 ゲーム実況するにあたり、各ゲームの基本的マニュアル操作、キャラクターの特徴、能力、また特性などの基本レベルは必ず自分のモノする。 プラスアルファで、コアでもありマニアックな情報を探り、個性を伸ばす。							
【教員の略歴】 <small>[PUBG]2018年03月 PGL PUBG Spring Invitational(ルーマニア・ブカレスト):12位 / 2018年03月 PUBG JAPAN SERIES αリーグ Phase2:2位 / 2018年02月 PUBG JAPAN SERIES αリーグ Phase1:1位 / 2017年11月 PUBG ASIA INVITATIONAL at G-STAR 2017(韓国・釜山):19位(SQUAD) / 2017年10月 PUBG JAPAN CHAMPIONSHIP2017:1位 [Overwatch]2017年4月 Overwatch Pacific Championship 2017-Season 1(台湾・台北):8位 / 2018年2月 JCG Master 2016-2017 Winter Finals 東京オフラインファイナル:優勝 / 2018年2月 JCG Master 2016-2017 Winter Finals:優勝</small>							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	e-sportsゲーム業界の現状	①	人気ゲーム実況者の現状
②	ゲーム概論【FPS編】	②	ゲーム概論【スポーツ編】
③	ゲーム概論【FPS編】	③	ゲーム概論【スポーツ編】
④	ゲーム概論【FPS編】	④	ゲーム概論【スポーツ編】
⑤	ゲーム概論【MOBA編】	⑤	ゲーム概論【OCG編】
⑥	ゲーム概論【MOBA編】	⑥	ゲーム概論【OCG編】
⑦	ゲーム概論【MOBA編】	⑦	ゲーム概論【OCG編】
⑧	ゲーム概論【RTS編】	⑧	ゲーム概論【FPS編】
⑨	ゲーム概論【RTS編】	⑨	ゲーム概論【MOBA編】
⑩	ゲーム概論【RTS編】	⑩	ゲーム概論【RTS編】
⑪	ゲーム概論【対戦格闘ゲーム編】	⑪	ゲーム概論【対戦格闘ゲーム編】
⑫	ゲーム概論【対戦格闘ゲーム編】	⑫	ゲーム概論【スポーツ編】
⑬	ゲーム概論【対戦格闘ゲーム編】	⑬	ゲーム概論【OCG編】
⑭	ゲーム概論テスト	⑭	ゲーム概論テスト
⑮	前期まとめ	⑮	後期まとめ
準備学習 時間外学習	自分が好きなゲームだけでなく様々なゲームに触れること。 その上で多くのゲームの基礎マニュアルを知ること。	評価方法	実況テストとレポート提出
受講生への メッセージ	実況するためのゲーム概論とは、そのゲームの取り扱い説明 書以上の情報を得る必要性があるので、とことん探究心を持って 授業に取り組みましょう！	使用教科書 教材 参考書	

2020年度 授業シラバス

科目名	MC演習	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 マイクを使用した実技。 職業として言葉を駆使する。							
【到達目標】 ・MCとして、現場に応じた状況判断をして、円滑に進行を行えるスキルの習得。 ・実践で活かせる、正しい言葉使いとアクセントの習得。							
【教員の略歴】 青二塾大阪校出身。関西にてイベント司会、ナレーション、朗読、企業向け話し方指導などを中心に活動。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	自己紹介、声チェック		①	インタビュー	
②	滑舌の基本アクセント①		②	滑舌の基本アクセント①	
③	滑舌の基本アクセント②		③	滑舌の基本アクセント②	
④	物を紹介する①		④	イベント進行演習	
⑤	物を紹介する②		⑤	実況フリートーク①	
⑥	物を紹介する③		⑥	実況フリートーク②	
⑦	フリートーク①		⑦	原稿作成の極意	
⑧	イベント台本を見る		⑧	台本を理解する	
⑨	イベント台本を読む		⑨	理解したことを声で表現する	
⑩	フリートーク②		⑩	聞き手に伝わる話し方をする	
⑪	台本通り動く		⑪	台本通り動く	
⑫	ペアで進行する		⑫	ペアで進行する	
⑬	ペアで進行する		⑬	ペアで進行する	
⑭	試験	前期試験	⑭	試験	後期試験
⑮	前期まとめ		⑮	後期まとめ	
準備学習 時間外学習	常にMCで使えるよう日常から情報・ネタを身に付けていってください。		評価方法	出席、実技、レポート、授業態度、筆記テストで総合して評価する。	
受講生への メッセージ	誰にでも伝わる正しい発音と美しい日本語に興味を持って下さい。		使用教科書 教材 参考書	アクセント辞典(必携)、国語辞典(電子辞書可)、手鏡	

2020年度 授業シラバス

科目名	ゲーム制作	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports & ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 UNITYを使用してゲームを制作する							
【到達目標】 今まで学んでいたUIやCG、エフェクト効果を踏襲したゲーム制作ができるようになる。							
【教員の略歴】 (株)カプコン、(株)コナミコンピュータエンタテインメント大阪、(株)スクウェア・エニックス、(株)ディーエヌエー、(株)フィグザでコンシューマー、スマホゲーム開発に従事							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	unityでの2Dゲーム制作			①	企画書制作		
②	unityでの2Dゲーム制作			②	企画書制作		
③	unityでの2Dゲーム制作			③	合同ゲーム制作		
④	unityでの2Dゲーム制作			④	合同ゲーム制作		
⑤	unityでの2Dゲーム制作			⑤	合同ゲーム制作		
⑥	unityでの2Dゲーム制作			⑥	合同ゲーム制作		
⑦	unityでの2Dゲーム制作			⑦	合同ゲーム制作		
⑧	unityでの3Dゲーム制作			⑧	合同ゲーム制作		
⑨	unityでの3Dゲーム制作			⑨	合同ゲーム制作		
⑩	unityでの3Dゲーム制作			⑩	デバック		
⑪	unityでの3Dゲーム制作			⑪	デバック		
⑫	unityでの3Dゲーム制作			⑫	ブラッシュアップ		
⑬	unityでの3Dゲーム制作			⑬	実践		
⑭	前期で制作した作品により評価		前期試験	⑭	後期で制作した作品により評価		後期試験
⑮	前期の総評			⑮	後期の総評		
準備学習 時間外学習	授業で制作開始したゲームの完成			評価方法	授業態度・試験・出席率・制作したゲームの完成度・問題解決能力を総合的に評価します。		
受講生への メッセージ	授業時間外でも積極的にゲーム制作を進めて頂きたいと思 います。			使用教科書 教材 参考書			

2020年度 授業シラバス

科目名	デザインベーシック	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports & ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 ゲーム設計図についての基礎知識を獲得させる。							
【到達目標】 ゲーム設計図についての基礎知識を理解する。							
【教員の略歴】 インディーゲームの製作・販売。社内プログラマとして社内向け業務用ソフトウェアの製作等。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ゲーム設計図についての基礎知識		①	仕様書について	
②	ゲーム設計図についての基礎知識		②	仕様書について	
③	ゲーム設計図についての基礎知識		③	仕様書について	
④	ゲーム設計図についての基礎知識		④	仕様書について	
⑤	簡単なゲーム設計図		⑤	仕様書について	
⑥	簡単なゲーム設計図		⑥	仕様書 ゲーム概要	
⑦	簡単なゲーム設計図		⑦	仕様書 ゲーム概要	
⑧	簡単なゲーム設計図		⑧	仕様書 タイトル仕様	
⑨	少し樹形図が複雑にしたゲーム設計図		⑨	仕様書 メインメニュー仕様	
⑩	少し樹形図が複雑にしたゲーム設計図		⑩	仕様書 オプション仕様	
⑪	少し樹形図が複雑にしたゲーム設計図		⑪	仕様書 ギャラリー仕様	
⑫	少し樹形図が複雑にしたゲーム設計図		⑫	仕様書 インターネット仕様	
⑬	少し樹形図が複雑にしたゲーム設計図		⑬	仕様書 インターネット仕様	
⑭	前期に学んだ範囲より出題	前期試験	⑭	後期で学んだ範囲より出題	後期試験
⑮	前期まとめ		⑮	後期まとめ	
準備学習 時間外学習	様々なゲームに触れること		評価方法	授業態度・テスト・作品によりトータルで評価	
受講生への メッセージ	ゲーム制作にあたり、最初の大切な部分である設計図・仕様書をしっかりと学ぼう。		使用教科書 教材 参考書		

2020年度 授業シラバス

科目名	ゲームプログラミング	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports & ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 簡単な2Dアクションゲームの製作を通してUnityの基本的な操作方法、C#プログラミング、その他ゲーム製作に関する周辺知識を学ぶ。							
【到達目標】 Unityの基本的な操作性、またその基本的な操作を元にゲーム制作をすることができる技術を身に付ける。							
【教員の略歴】 インディーゲームの製作・販売。社内プログラマとして社内向け業務用ソフトウェアの製作等。							

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	PCの構造、Unityの使い方		①	敵の実装	
②	Unityの物理挙動		②	ジャンプの実装1	
③	オブジェクトの移動とキー入力		③	ジャンプの実装2	
④	総合技術演習		④	ステージの作成	
⑤	アニメーション1		⑤	カメラワーク	
⑥	アニメーション2		⑥	ダメージ処理	
⑦	物理挙動の実装		⑦	音声再生	
⑧	移動の実装		⑧	シーンの切り替え	
⑨	ブロックの自動配置		⑨	シーンの切り替え	
⑩	ブロックの自動配置		⑩	ゲームオーバー	
⑪	アイテムの実装		⑪	ゲームオーバー	
⑫	UI		⑫	背景	
⑬	gitの使い方		⑬	背景	
⑭	前期学習内容より、出題	前期試験	⑭	1年間の学習内容より、出題	後期試験
⑮	前期の講評		⑮	1年間の講評	
準備学習 時間外学習	学んだことを応用して何か作ってみるのが望ましい。		評価方法	試験、授業態度で評価。 学んだ事、あるいはそれ以上を進んでやる分には高く評価。 一方、欠席率が高かったり、 理解しようとする態度が見られなければ評価しない。	
受講生への メッセージ	近年は初学者でも見栄えのするゲームが すぐに作れるようになりました。いい時代です。 ちよつとずつ形になっていくのを楽しみながら 皆さんとプログラミングを学んでいきましょう。		使用教科書 教材 参考書	授業中では特に使用しないが、理解を深めたい場合は以下の書籍の評価が高い。 スラスラ読める Unity C#ふりがなプログラミング Unityの教科書 Unity 2018完全対応版 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座	

2020年度 授業シラバス

科目名	3Dアニメーション	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I部
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 CG制作のワークフローを理解し、3DCG制作に必要な基礎知識を習得する。							
【到達目標】 3ds Maxの基礎を習得し、一人で一通りのオペレーションできるようになる。							
【教員の略歴】 大阪NHKタイトルアートにて、CGを使ったOP制作から、番組内に使用される動画、静止画の制作に携わる。 株式会社サテライトにて、様々なアニメ作品に携わる。							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	【名前LOGOアニメーション】●CG制作のワークフロー ●3dsmaxの基礎知識●モデル制作	①	【キャラアニメーション】作画素材を基に3DCGの合成 ●カメラ設定●レンダリング●AE編集
②	【名前LOGOアニメーション】●シーンの組方●テクスチャ ●カメラ設定●アニメーション制作	②	【キャラアニメーション】実写合成写真 ●カメラ設定●三点照明
③	【名前LOGOアニメーション】●アニメーションカーブ ●ライト設定●3dsmaxレンダリング設定●保存方法	③	【キャラアニメーション】実写合成写真 ●レンダリング●AE編集
④	【魚のアニメーション】 ●モデル制作	④	【個人長編アニメーション】 ●コンテ作成●モデル制作
⑤	【魚のアニメーション】 ●テクスチャ制作	⑤	【個人長編アニメーション】 ●モデル制作
⑥	【魚のアニメーション】 ●ボーン設定	⑥	【個人長編アニメーション】 ●モデル制作
⑦	【魚のアニメーション】 ●ボーン設定●アニメーション制作	⑦	【個人長編アニメーション】 ●モデル制作
⑧	【魚のアニメーション】 ●アニメーション制作●3dsmaxレンダリング●AE編集	⑧	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作
⑨	【キャラアニメーション】 ●イメージボード制作●モデル制作	⑨	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作
⑩	【くす玉のアニメーション】 ●エフェクト制作 ●AE編集	⑩	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作
⑪	【キャラアニメーション】 ●テクスチャ制作●ボーン設定	⑪	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作
⑫	【キャラアニメーション】 ●テクスチャ制作●ボーン設定	⑫	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作●レンダリング●AE編集
⑬	【キャラアニメーション】 ●歩く・走る アニメーション制作	⑬	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作●レンダリング●AE編集
⑭	【キャラアニメーション】 ●歩く・走る アニメーション制作	⑭	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作●レンダリング●AE編集
⑮	前期の講評	⑮	●1年間の講評 ●春休みの授業計画
準備学習 時間外学習	3DCG制作ではCGのソフトだけでなく、様々なソフトも使用します。 習得するには、たくさん覚えなければならないことがあり、技術面でも たくさん練習しなければ上達しません。 授業内では、きちんとメモを取り、一人でもオペレーションできるように 復習をしてください。	評価方法	出席率、試験、 個々の作品の完成と、提出
受講生への メッセージ	CG制作では制作するモチーフを、たくさん観察し、知ることがとても重 要になってきます。分からない時には、可能であれば実際にモチーフ を触ってみてください。重さや触感、動き方の仕組みを知ったりと、学こ とはたくさんあります。人のアニメーションを付ける時には、鏡の前に 立ち自分自身の動きを観察して下さい。時には自分自身をビデオカメ ラで撮影してみるのもいいです。人間観察もたくさんして下さい。	使用教科書 教材 参考書	ノート、筆記用具、ハードディスク

2020年度 授業シラバス

科目名	3DCG制作	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports & ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 MAYAの基本的な操作方法と基礎的なモデリングの作成							
【到達目標】 MAYAの操作性を習得したうえで、自由に表現できるための基礎力を身に付ける							
【教員の略歴】 フリーランスで、ゲームキャラクターや様々な映像などのCGデザイナー							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	1年間の授業スケジュールの説明および簡単なMAYAの操作説明			①	人体モデリングの作成方法		
②	MAYAを用いた建物のモデリング①			②	人体モデリング作成①		
③	MAYAを用いた建物のモデリング②			③	人体モデリング作成②		
④	MAYAを用いた建物のモデリング③			④	人体モデリング作成③		
⑤	テクスチャなどを含むUV設定①			⑤	人体モデリング作成④		
⑥	テクスチャなどを含むUV設定②			⑥	人体モデリング作成⑤		
⑦	シーンの作成			⑦	人体モデリング作成⑥		
⑧	カメラ、ライティングの基礎			⑧	人体モデリングブラッシュアップ①		
⑨	家具や食器など小物のモデリング①			⑨	人体モデリングブラッシュアップ②		
⑩	家具や食器など小物のモデリング②			⑩	人体モデリング作成⑦		
⑪	家具や食器など小物のモデリング③			⑪	人体モデリング作成⑧		
⑫	家具や食器など小物のモデリング④			⑫	人体モデリング作成⑨		
⑬	家具や食器など小物のモデリング⑤			⑬	人体モデリングブラッシュアップ③		
⑭	前期で学んだことから出題した実技試験		前期試験	⑭	後期で学んだことから出題した実技試験		後期試験
⑮	前期試験の講評			⑮	後期試験、1年間の講評		
準備学習 時間外学習	多くの映像作品に触れること 操作方法などの復習			評価方法	モデルの完成度、日々の授業態度、試験から総合的に評価		
受講生への メッセージ	3Dモデリングの魅力を知ろう。			使用教科書 教材 参考書	ノート、筆記用具、ハードディスク		

2020年度 授業シラバス

科目名	Adobe演習	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I部
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 RETAS STUDIOを使用して、デジタル作画の基礎を学んでもらう。							
【到達目標】 アニメーションの基礎となる「動き」をデジタルソフトやペンタブレットを使用して描く。							
【教員の略歴】 イラスト POPデザインなど ヤクルトのアニメ制作							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	基本的な操作説明①			①	顔をあげる①		
②	基本的な操作説明②			②	顔を上げる②		
③	顔アップ 目の動きの合成①			③	流れ星①		
④	顔アップ 目の動きの合成②			④	流れ星②		
⑤	横向きアップ ロパク合成①			⑤	顔の動きとロパク①		
⑥	横向きアップ ロパク合成②			⑥	顔の動きとロパク②		
⑦	横向きアップ ロパク合成③			⑦	刀3本 止め①		
⑧	刀が折れて飛ぶ 回転T.U①			⑧	刀4本 止め②		
⑨	刀が折れて飛ぶ 回転T.U②			⑨	刀5本 止め③		
⑩	刀が折れて飛ぶ 回転T.U③			⑩	刀をつかむ①		
⑪	手をつかむ①			⑪	刀をつかむ②		
⑫	手をつかむ②			⑫	顔の動きとロパク 横向き①		
⑬	手をつかむ③			⑬	顔の動きとロパク 横向き②		
⑭	前期で制作したアニメーション作品で評価		前期試験	⑭	後期で制作したアニメーション作品で評価		後期試験
⑮	前期の講評			⑮	後期の講評		
準備学習 時間外学習	パソコンを使用して授業をするので、パソコンやペンタブレットなどを普段から練習などで使用し、慣れておく必要がある			評価方法	試験、授業態度、出席率、課題の評価をトータルして評価		
受講生への メッセージ	パソコンを使用した授業になるので、普段から触って慣れておくと課題がやりやすいかと思います。			使用教科書 教材 参考書	アニメーション基礎講座		

2020年度 授業シラバス

科目名	キャリア教育	必修 選択	必修	年次	1	学科	e-sports & ゲームCG科 昼間 I 部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	開講区分	通年

【授業の学習内容】
ガイダンスやオリエンテーション、グループワーク、ディスカッションなど、様々な目線からキャリア教育のマインドを学ぶカリキュラム。社会の変化に対応できる人物像を描き、職業理解を深めるとともに、レポートなどで評価する。

【到達目標】
社会人になるためのキャリアを形成し、将来の進路に対して目標設定を確立させる。

【教員の略歴】
IT講師として、小・中・高・大学、専門学校までの教育機関、企業・官公庁研修、社会人教育、一般市民講習と言った幅広い年齢層対象の様々な講習を担当。資格保有数は50を超え、IT資格のみならず、キャリアコンサルタント・コーチング・秘書検定などの資格も保持しており、関西では40以上の学校で講義経験を持つ。2000年からIT授業や就職支援講座、キャリア面談も担当

前期		後期			
授業計画・内容		授業計画・内容			
①	新入生ガイダンス 学校生活における大切にすべき事と決意表名(夢カード制作)	①	始業式 スケジュール把握による時間管理向上と前期の振り返り・後期に向けて(PDCAサイクル)		
②	国内一泊研修① 特別講義『～生徒から学生へ～』 学生生活における身構え気構え心構え	②	マネー教育 ライフプランを考え、自身のキャリアとのバランス感覚を身に付ける		
③	国内一泊研修② 特別講義『コミュニケーションの大切さ』 各校にて特別講師(ゲスト)	③	体育祭 チームワーク力とリーダーシップをスポーツを通して学ぶ		
④	国内一泊研修③ 特別講義『コミュニケーションスキルアップ』 グループワーク&ディスカッション	④	社会貢献ミュージカル エンターテイメントで社会貢献が出来る事を改めて認識する機会とする		
⑤	国内一泊研修④ 特別講義『先輩在校生によるプレゼンテーション』	⑤	デビューガイダンス①(オータム内) 自己PRを考え自分の強みと弱みを検討		
⑥	ITガイダンス&ITリテラシーの重要性 【付与資格】IT理解度テストロゴ承認によりFreeWi-fi使用可	⑥	デビューガイダンス②(オータム内) セルフプロデュース力の強化を通して自己分析を図る		
⑦	ホスピタリティオリエンテーション グループワークを通してホスピタリティの重要性を学ぶ	⑦	模擬オーディション(オータム内) 本番を想定したプレゼンで自己表現力を磨く		
⑧	入学式(第1回目の授業) 先輩プレゼンテーションを通して自身のこれからのキャリアを考える力を身に付ける	⑧	デビュー出陣式 進路先が決定している先輩からの講話を拝聴し、自身の方向性を定めて行く		
⑨	合同企業説明会【前期】① 企業様からの説明を通して自身のキャリア発見と形成を促す	⑨	プロモーションツール制作① 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく		
⑩	合同企業説明会【前期】② 企業様からの説明を通して自身のキャリア発見と形成を促す	⑩	プロモーションツール制作② 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく		
⑪	学園祭① エンターテイメントを創る上で必要となるリーダーシップ・アイデア・イノベーション力を身に付ける	⑪	プロモーションツール制作③ 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく		
⑫	学園祭② エンターテイメントを創る上で必要となるリーダーシップ・アイデア・イノベーション力を身に付ける	⑫	プロモーションツール制作④ 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく		
⑬	学園祭③ エンターテイメントを創る上で必要となるリーダーシップ・アイデア・イノベーション力を身に付ける	⑬	プロモーションツール制作⑤ 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく		
⑭	終業式/クリーンDAY スケジュール把握による時間管理能力向上及び、授業アンケート実施における振り返る力の向上を図る	前期試験	⑭	終業式/クリーンDAY スケジュール把握による時間管理能力向上及び、授業アンケート実施における振り返る力の向上を図る	後期試験
⑮	前期まとめ	⑮	後期まとめ		
準備学習 時間外学習	授業で学んだことを学校生活以外でも意識して自分の発展に努めてください。	評価方法	授業態度・試験・出席率・レポート提出を総合的に評価します。		
受講生への メッセージ	キャリア教育とは社会人になるための人間形成の一つの手段です。 一緒に色々な自分を発見して成長していきましょう！	使用教科書 教材 参考書			

2020年度 授業シラバス

科目名	進級制作	必修 選択	必修	年次	1	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I部
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 (8単位)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 1年間の集大成として、個々の目標設定に準じ、それぞれのゲームジャンルのスキルアップを図り、最終的に取り組みに対しての研究をプレゼンテーションする。							
【到達目標】 個々のランクアップ、技術向上はもちろん、ゲーマーとしての研究レポート能力の習得、また企業プロジェクト企画の取り組みなど、社会貢献を目指す。							
【教員の略歴】 <small>[PUBG]2018年03月 PGL PUBG Spring Invitational(ルーマニア・ブカレスト):12位 / 2018年03月 PUBG JAPAN SERIES αリーグ Phase2:2位 / 2018年02月 PUBG JAPAN SERIES αリーグ Phase1:1位 / 2017年11月 PUBG ASIA INVITATIONAL at G-STAR 2017(韓国・釜山):19位(SQUAD) / 2017年10月 PUBG JAPAN CHAMPIONSHIP2017:1位 [Overwatch]2017年4月 Overwatch Pacific Championship 2017-Season 1(台湾・台北):8位 / 2018年2月 JCG Master 2016-2017 Winter Finals 東京オンラインファイナル:優勝 / 2018年2月 JCG Master 2016-2017 Winter Finals:優勝</small>							

前期		後期		
授業計画・内容		授業計画・内容		
①	進級制作【企画】	①	企業プロジェクト【企画】	
②	進級制作【企画】	②	企業プロジェクト【企画】	
③	進級制作【企画】	③	企業プロジェクト【企画】	
④	進級制作【企画】	④	企業プロジェクト【企画】	
⑤	進級制作【研究/制作】	⑤	企業プロジェクト【制作】	
⑥	進級制作【研究/制作】	⑥	企業プロジェクト【制作】	
⑦	進級制作【研究/制作】	⑦	企業プロジェクト【制作】	
⑧	進級制作【研究/制作】	⑧	企業プロジェクト【制作】	
⑨	進級制作【レポート】	⑨	企業プロジェクト【レポート】	
⑩	進級制作【レポート】	⑩	企業プロジェクト【レポート】	
⑪	進級制作【レポート】	⑪	企業プロジェクト【レポート】	
⑫	進級制作【レポート】	⑫	企業プロジェクト【レポート】	
⑬	企業プロジェクト【企画】	⑬	企業プロジェクト【まとめ】	
⑭	企業プロジェクト【企画】	前期試験	⑭ 企業プロジェクト【まとめ】	後期試験
⑮	企業プロジェクト【企画】	⑮	企業プロジェクト【まとめ】	
準備学習 時間外学習	様々なe-sports事業、ゲーム業界の取り組みをリサーチしましょう！	評価方法	授業態度・試験・出席率・レポート提出を総合的に評価します。	
受講生への メッセージ	e-sports・ゲームにおける1年間の集大成として、作品制作やプロジェクトに取り組むことは、今後プロになるときのプラス材料に必ずなりますので頑張りましょう！	使用教科書 教材 参考書		